MỤC LỤC

Chương 10. Quay để dựng: kinh nghiệm trên trường quay 5
10.1 Hành động chồng: cho người dựng một điểm cắt 5
10.2 Hướng nhìn dẫn mắt người xem qua chỗ cắt 7
10.3 Quay hội thoại hai người 8
10.4 Ba người và nhóm đông người 10
10.5 Zoom, đẩy máy và kéo máy: cần một lý do 12
10.6 Ba cách vượt trục 180° an toàn 12
10.7 Thói quen tốt trên trường quay 13
10.8 Tất cả bắt đầu từ tiền kỳ 15
10.9 Quay tài liệu: kín đáo và tôn trọng 17
10.10 Lời nhắn cho người mới quay 17

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 10.1 Trung cảnh nối vào giữa động tác tháo nón: chiếc nón vừa hạ xuống, động tác liền với toàn cảnh trước đó (dấu ✓)..... 6
Hình 10.2 Thiếu phần chồng: trung cảnh bắt đầu khi nón đã nằm trên đùi, động tác bị hụt (dấu ✗)..... 6
Hình 10.3 Khoảng nhìn khi cắt nối: hàng trên Linh nhìn sang phải, cảnh sau đặt Tháp Rùa ở bên phải khung (đúng); hàng dưới Tháp Rùa ở bên trái, hai cảnh đụng mặt (sai)..... 7
Hình 10.4 Sơ đồ nhìn từ trên xuống: hai vị trí máy đối xứng ±45° ở cùng một phía trục hành động, cùng cỡ, cùng độ cao, cùng tiêu cự..... 8
Hình 10.5 Hàng trên: hai cảnh qua vai khớp nhau; hàng dưới: cảnh quay Minh chặt hơn cảnh quay Linh, cỡ cảnh lệch..... 9
Hình 10.6 Hướng nhìn trong cảnh cận: bên trái Linh nhìn lệch ra sau máy, bên phải cô nhìn đúng vào Minh..... 10
Hình 10.7 Minh đứng cạnh máy, giơ nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn cho Linh.… 10
Hình 10.8 Hai cảnh hai người cắt từ một nhóm ba: Linh ở bên phải khung trong cảnh A + B, sang bên trái trong cảnh B + C; khung thứ ba là cận riêng của Linh dùng để chen giữa..... 11
Hình 10.9 Sáu người trong một khung: bên trái xếp một hàng ngang, mặt nhỏ; bên phải dàn theo chiều sâu, mặt ai cũng thấy rõ..... 11
Hình 10.10 Cách 1: máy đi liên tục theo diễn viên, vòng qua trục hành động; trục mới hình thành theo chuyển động..... 12
Hình 10.11 Cách 2: cảnh 2 đặt máy ngay trên trục làm cảnh trung tính, cảnh 3 sang bên kia trục..... 13
Hình 10.12 Bẫy liên tục: cảnh quay lúc 7 giờ và cảnh quay lại lúc 11 giờ, cốc cạn, nắng gắt..... 14
Hình 10.13 Bảng đầu cảnh cầm xuôi và bảng cuối cảnh cầm lật ngược..... 15
Hình 10.14 Kịch bản phân cảnh của cảnh ghế đá: các ô 3A toàn cảnh, 3B qua vai Minh, 3C qua vai Linh và một ô cảnh chèn..... 16

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 10.1 Ba cách vượt trục 180°.....13
Bảng 10.2 Quy trình hô máy.....15
Bảng 10.3 Danh sách cảnh quay của cảnh ghế đá.....16
Bảng 10.4 Thuật ngữ của chương 10.....21

CHƯƠNG 10
QUAY ĐỂ DỰNG: KINH NGHIỆM TRÊN TRƯỜNG QUAY

Bạn đi chơi Hồ Gươm một buổi sáng đẹp trời và quay được gần một giờ hình. Cảnh nào xem riêng cũng ổn. Tối về dựng, bạn mới thấy khó. Cảnh cô bạn tháo nón chỉ có đúng một góc. Hai cảnh trò chuyện thì người to người nhỏ. Cảnh nào cũng bắt đầu ngay lúc nhân vật mở miệng và hết ngay khi dứt lời, không thừa ra giây nào để chuyển.

Chương cuối này nói về đúng chỗ đó. Người quay phim không làm việc một mình. Mọi cảnh quay rồi sẽ đến tay người dựng phim, và chỉ những gì nối được với nhau mới lên màn hình. Kể cả khi bạn tự quay tự dựng, "người dựng" ấy vẫn là bạn của vài hôm sau, chỉ có trong tay đúng những gì hôm nay bạn quay. Các mục dưới đây là những kinh nghiệm làm việc giúp cảnh quay của bạn dựng được, và dựng đẹp.

Nội dung chính của chương

- Quay hành động chồng để người dựng có điểm cắt giữa động tác
- Giữ hướng nhìn và góc máy khớp nhau khi quay hội thoại hai người, ba người và nhóm đông
- Dùng zoom, đẩy máy, kéo máy sao cho có lý do
- Ba cách vượt trục 180° an toàn và vai trò của cảnh chèn
- Tránh các bẫy liên tục; bấm máy sớm, cắt máy muộn; dùng bảng clapper
- Chuẩn bị ở tiền kỳ: kịch bản phân cảnh, sơ đồ, danh sách cảnh quay, tỷ lệ quay
- Quay tài liệu kín đáo và tôn trọng người được quay
- Vài lời nhắn cho người mới quay

10.1 Hành động chồng: cho người dựng một điểm cắt

10.1.1 Một máy quay, nhiều góc máy

Trong video, Linh đi dọc bờ hồ, dừng lại bên ghế đá và tháo nón. Với một máy quay, muốn có nhiều góc, diễn viên phải lặp lại đúng hành động đó ở mỗi vị trí máy.

Phần hành động được quay lặp lại ở nhiều góc gọi là **hành động chồng** (*overlapping action*). Gọi là "chồng" vì cuối cảnh này và đầu cảnh kia cùng ghi một quãng động tác.

Điều kiện để phần chồng dùng được là diễn viên làm lại giống lần trước: cùng tay, cùng nhịp, cùng vị trí đứng. Người quay nên nhắc diễn viên điều đó trước mỗi lần đổi góc.

10.1.2 Cắt ngay giữa động tác

Nhờ có phần chồng, người dựng có thể cắt ngay giữa động tác. Ở toàn cảnh, tay Linh vừa chạm vành nón thì nối sang trung cảnh quay từ góc chéo, lúc nón đang được nhấc lên. Hình 10.1 là khung trung cảnh ngay sau chỗ cắt ấy. Động tác liền mạch, người xem gần như không thấy vết cắt, vì mắt họ đang bận dõi theo chiếc nón chứ không để ý khung hình vừa đổi.



Hình 10.1 Trung cảnh nối vào giữa động tác tháo nón: chiếc nón vừa hạ xuống, động tác liền với toàn cảnh trước đó (dấu ✓)

Trường hợp ngược lại là cảnh trung chỉ bắt đầu khi nón đã tháo xong. Cảnh trước tay mới đưa lên, cảnh sau nón đã nằm gọn trên đùi (Hình 10.2). Động tác bị hụt, hình bị giật. Lỗi này không sửa được ở bàn dựng, vì đoạn hình bị thiếu chưa hề được quay.



Hình 10.2 Thiếu phần chồng: trung cảnh bắt đầu khi nón đã nằm trên đùi, động tác bị hụt (dấu ✗)

Cách làm an toàn là ở mỗi góc máy, cho diễn viên bắt đầu từ trước động tác chính một nhịp và diễn tiếp qua động tác đó một nhịp.

10.1.3 Ở cận cảnh, làm chậm hơn một chút

Ở cận cảnh, vật chiếm nhiều diện tích khung hình. Bàn tay chỉ dịch đi một gang đã là đi hết nửa màn hình, nên chuyển động trông nhanh hơn thật.

Cách xử lý là cho diễn viên làm động tác chậm hơn một chút khi quay cận. Vì khó đoán trước tốc độ nào sẽ khớp với cảnh rộng, hãy quay một lần chậm và một lần ở tốc độ thường để người dựng có lựa chọn.

10.1.4 Chồng bao nhiêu là đủ

Toàn cảnh và trung cảnh cần nhiều phần chồng hơn vì chúng chứa nhiều chi tiết: dáng đi, tay, nón, tà áo, vị trí so với ghế.

Nhưng cũng đừng quay chồng quá nhiều. Quay lại cả một cảnh dài ở mọi góc là tốn thời gian, công sức và tiền bạc cho những thước phim không bao giờ được dùng. Hãy tự hỏi góc này sẽ dùng cho đoạn nào của hành động, rồi quay đoạn đó, thêm một nhịp trước và một nhịp sau.

> **Thử ngay (5 phút)**
> Nhờ một người bạn rót nước vào cốc rồi uống. Quay ba lần ở ba cỡ cảnh: toàn cảnh, trung cảnh, cận cảnh bàn tay và cốc. Mỗi lần bạn ấy làm lại trọn hành động, cùng một tay. Ghép ba cảnh trên điện thoại và thử cắt đúng lúc tay vừa nhấc cốc. Bạn sẽ thấy ngay góc nào đang thiếu phần chồng.

10.2 Hướng nhìn dẫn mắt người xem qua chỗ cắt

Hướng nhìn (*eye-line*) của nhân vật là một mũi tên vô hình trong khung. Khi Linh đứng ở bên trái khung và nhìn sang phải, người xem tự hỏi cô đang nhìn gì và mắt họ đã trượt sẵn về phía bên phải màn hình.

Cảnh tiếp theo nên trả lời câu hỏi đó ở đúng chỗ mắt người xem đang chờ. Vật cô nhìn, trong video là Tháp Rùa, nên đặt ở bên phải khung, để hai cảnh cùng chừa một khoảng nhìn về một phía. Hình 10.3 đặt hai cặp cảnh cạnh nhau. Ở hàng trên là cặp đúng: mắt người xem đi theo hướng nhìn qua chỗ cắt rồi dừng ở Tháp Rùa. Ở hàng dưới, Tháp Rùa bị đặt ở bên trái khung.



Hình 10.3 Khoảng nhìn khi cắt nối: hàng trên Linh nhìn sang phải, cảnh sau đặt Tháp Rùa ở bên phải khung (đúng); hàng dưới Tháp Rùa ở bên trái, hai cảnh đụng mặt (sai)

Khi đặt vật ở bên trái khung như vậy, hai cảnh như đụng mặt nhau. Mắt người xem phải nhảy ngược về bên trái để tìm vật. Đây là quy ước chứ không phải định luật, nhưng làm ngược lại thì người xem thấy vướng. Vì vậy khi quay

vật được nhìn, bạn phải nhớ nhân vật đã đứng ở đâu và nhìn về phía nào trong cảnh trước.

10.3 Quay hội thoại hai người

10.3.1 Đi từ rộng đến hẹp

Cách quay hội thoại truyền thống gồm ba bước. Bắt đầu bằng toàn cảnh xác lập không gian: Minh và Linh ngồi trên ghế đá, hồ và Tháp Rùa phía sau. Tiếp theo là cảnh hai người chặt hơn. Sau cùng là **cảnh qua vai** (*over-the-shoulder*, OTS) và cận cảnh từng người.

Thứ tự này có lý do thực tế. Diễn viên được nói trọn đoạn thoại vài lần ở cảnh rộng, nên đến cảnh cận, lúc khuôn mặt lên hình rõ nhất, họ đã quen lời. Ánh sáng cũng dễ dần: cảnh rộng phải lo sáng cho cả không gian, cảnh hẹp chỉ cần chỉnh thêm cho một khuôn mặt. Toàn cảnh quay trước còn là mẫu để mọi cảnh sau khớp theo.

10.3.2 Hai cảnh ngược đối xứng như ảnh trong gương

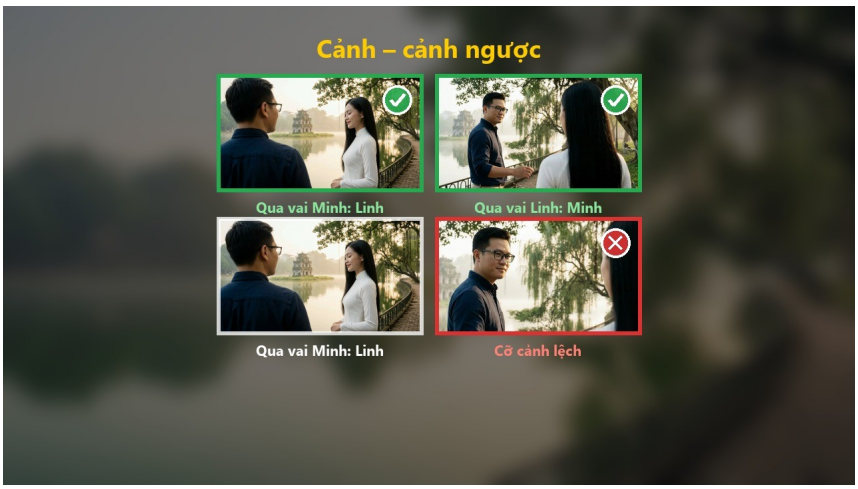
Kiểu cắt qua lại giữa hai người đang nói chuyện gọi là **cảnh và cảnh ngược** (*shot – reverse shot*). Sơ đồ ở Hình 10.4 cho thấy cách đặt máy. Máy một đặt ở góc cộng bốn mươi lăm độ, qua vai Linh quay Minh. Máy hai ở góc trừ bốn mươi lăm độ, qua vai Minh quay Linh. Cả hai vị trí máy nằm cùng một phía của trục hành động, tức đường thẳng tưởng tượng nối hai nhân vật.



Hình 10.4 Sơ đồ nhìn từ trên xuống: hai vị trí máy đối xứng ±45° ở cùng một phía trục hành động, cùng cỡ, cùng độ cao, cùng tiêu cự

Hai cảnh phải đối xứng như ảnh trong gương: cùng khoảng cách từ máy tới người, cùng tiêu cự, cùng độ sâu trường ảnh, cùng ánh sáng. Khi hai cảnh qua vai khớp nhau, người xem hiểu ngay vị trí hai nhân vật trong không gian.

Nếu một cảnh chặt hơn hoặc lệch góc, khi cắt qua lại người xem sẽ thấy khó chịu dù không biết vì sao. Hình 10.5 đặt hai trường hợp cạnh nhau: hàng trên là cặp cảnh khớp, hàng dưới là cặp có một cảnh bị lệch cỡ. Mặt Minh bỗng to hơn mặt Linh mà câu chuyện không có lý do gì cho việc đó.



Hình 10.5 Hàng trên: hai cảnh qua vai khớp nhau; hàng dưới: cảnh quay Minh chặt hơn cảnh quay Linh, cỡ cảnh lệch

Lỗi hay gặp

Quay cảnh qua vai thứ nhất đứng gần, đến cảnh ngược lại lùi ra xa và zoom vào cho nhanh. Hai khuôn mặt có thể to bằng nhau, nhưng hậu cảnh và phối cảnh khác hẳn. Hãy ghi lại tiêu cự và đo khoảng cách bằng số bước chân ở cảnh thứ nhất, rồi lặp lại đúng như vậy ở cảnh ngược.

10.3.3 Quay trọn một người rồi mới đổi phía

Khi đã vào phần cảnh hẹp, hãy quay trọn các cảnh của một người, từ rộng đến cận, rồi mới chuyển máy và đèn sang người kia. Mỗi lần đổi phía là một lần dựng lại máy, dời đèn. Quay dứt điểm một phía vừa nhanh, vừa giữ được sự đồng nhất về ánh sáng và khung hình giữa các cỡ cảnh của cùng một người.

Cảnh cận quay sau cùng nhưng phải nghĩ tới từ đầu. Ngay lúc chọn chỗ ngồi cho diễn viên, hãy tự hỏi ba điều. Máy có đủ chỗ đặt không? Hậu cảnh có vật gì vướng không, ví dụ một cột đèn ngay sau đầu nhân vật? Ánh sáng có vấn đề không? Phát hiện sớm thì chỉ cần dịch chỗ ngồi một chút. Phát hiện muộn thì cận cảnh sẽ không khớp với toàn cảnh đã quay.

10.3.4 Hướng nhìn trong cận cảnh

Ở cảnh cận, hướng mắt được phóng đại. Vì vậy khi nhìn qua ống ngắm hoặc màn hình, người quay phải kiểm tra hướng nhìn có khớp với toàn cảnh không.

Hình 10.6 so sánh hai trường hợp. Ở khung bên trái, Linh nhìn quá xa ra sau máy, lệch khỏi Minh. Ở khung bên phải, hướng nhìn đúng: ánh mắt chạm vào nhân vật kia.



Hình 10.6 Hướng nhìn trong cảnh cận: bên trái Linh nhìn lệch ra sau máy, bên phải cô nhìn đúng vào Minh

Khi người kia không có mặt, người quay có thể giơ nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn, như Minh làm ở Hình 10.7. Diễn viên nhìn vào nắm tay, và hướng nhìn sẽ khớp với cảnh rộng.



Hình 10.7 Minh đứng cạnh máy, giơ nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn cho Linh

10.4 Ba người và nhóm đông người

10.4.1 Hội thoại ba người: nhân vật ở giữa dễ bị "nhảy"

Trong video, toàn cảnh xác lập có Minh bên trái, Linh ở giữa và một bạn nam bên phải, đánh dấu lần lượt là A, B, C. Nếu chia thành hai cảnh hai người thì cảnh thứ nhất gồm A và B, Linh ở bên phải khung. Cảnh thứ hai gồm B và C, Linh lại ở bên trái khung (Hình 10.8).



Hình 10.8 Hai cảnh hai người cắt từ một nhóm ba: Linh ở bên phải khung trong cảnh A + B, sang bên trái trong cảnh B + C; khung thứ ba là cận riêng của Linh dùng để chen giữa

Cắt hai cảnh này cạnh nhau, Linh như nhảy từ phải sang trái màn hình dù cô không hề di chuyển. Giải pháp là quay thêm cận cảnh riêng của từng người, như khung thứ ba trong Hình 10.8. Người dựng có thể đi từ cảnh A và B sang cận cảnh Linh, rồi mới sang cảnh B và C.

10.4.2 Nhiều người: dàn theo chiều sâu

Khi khung hình phải chứa nhiều người, đừng xếp thành một hàng ngang như chụp ảnh kỷ niệm. Máy phải lùi rất xa, nên mặt ai cũng nhỏ và hai người ngoài cùng sát cả hai mép khung.

Hãy dàn theo chiều sâu: người ngồi ở tiền cảnh, người đứng ở trung cảnh, người đứng ở hậu cảnh. Hình 10.9 đặt hai cách cạnh nhau. Máy vào gần hơn được, các khuôn mặt to hơn. Thân người có thể chồng nhau một chút, nhưng mặt ai cũng phải nhìn thấy.



Hình 10.9 Sáu người trong một khung: bên trái xếp một hàng ngang, mặt nhỏ; bên phải dàn theo chiều sâu, mặt ai cũng thấy rõ

10.5 Zoom, đẩy máy và kéo máy: cần một lý do

Zoom là kiểu chuyển động mắt người không có. Ta có thể quay đầu, bước tới, nhưng không thể tự phóng to một vật ở xa. Vì thế cú zoom rất dễ lộ.

Một cách hay là giấu zoom trong một cú lia hoặc ngửa máy. Trong video, máy bắt đầu ở toàn cảnh thấp nhìn Linh đứng dưới cổng cầu Thê Húc, rồi vừa ngửa lên vừa zoom vào dần, kết thúc ở mái cong trên đỉnh cổng. Khung hình đổi cùng lúc, nên người xem chỉ thấy máy đang khám phá không gian. Zoom rất chậm trong một cảnh dài cũng khó bị nhận ra.

Đẩy máy vào thì tự nhiên, như ta bước lại gần để xem kỹ một thứ gì đó. Kéo máy ra ngược với thói quen, như người đi giật lùi, nên cần lý do. Một là theo nhân vật đang tiến về phía máy. Hai là mở ra toàn cảnh để khép lại một trường đoạn. Video dùng đúng cách này ở cảnh kết: máy lùi dần, Linh nhỏ lại giữa mặt hồ rộng và Tháp Rùa.

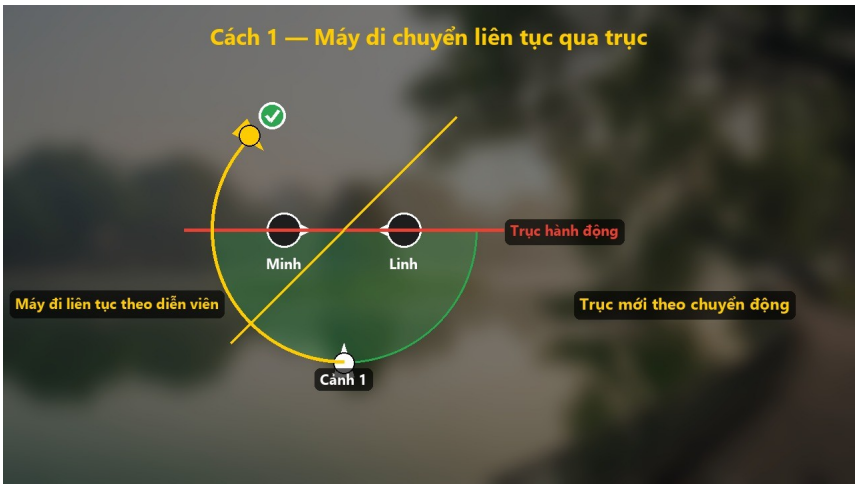
Tất cả quy về điều đã nói ở chương về chuyển động máy: mọi chuyển động máy cần một động lực.

10.6 Ba cách vượt trục 180° an toàn

Quy tắc trục 180° yêu cầu máy ở yên một phía của trục hành động để nhân vật không bị đổi bên trên màn hình. Nhưng có lúc bạn cần sang phía bên kia, ví dụ vì nắng hay hậu cảnh bên đó đẹp hơn. Cắt thẳng qua trục thì người xem mất phương hướng. Có ba cách vượt trục an toàn.

10.6.1 Cách một: máy di chuyển liên tục qua trục

Máy di chuyển liên tục trong một cảnh, theo chuyển động của diễn viên, vòng qua trục. Hình 10.10 vẽ đường đi đó. Người xem thấy toàn bộ đường đi, nên trục mới được xác lập tự nhiên.



Hình 10.10 Cách 1: máy đi liên tục theo diễn viên, vòng qua trục hành động; trục mới hình thành theo chuyển động

10.6.2 Cách hai: chèn một cảnh trung tính trên trục

Cảnh trung tính là cảnh máy đặt ngay trên trục, ví dụ nhân vật đi thẳng về phía máy. Cảnh ấy không có hướng trái hay phải, nên nối được với cảnh ở cả hai

phía. Hình 10.11 cho thấy thứ tự: cảnh 1 ở phía dưới trục, cảnh 2 đứng ngay trên trục, và sau đó máy được tự do sang bên kia ở cảnh 3.



Hình 10.11 Cách 2: cảnh 2 đặt máy ngay trên trục làm cảnh trung tính, cảnh 3 sang bên kia trục

10.6.3 Cách ba: dùng cảnh chèn

Cảnh chèn (*cutaway*) là cảnh quay một vật hay một chi tiết trong cùng không gian nhưng nằm ngoài hành động chính, như hai cốc trà đá trên ghế giữa Minh và Linh. Cảnh chèn làm người xem quên phương hướng một chút. Khi quay lại hai nhân vật, cảnh sau có thể quay từ bên kia trục mà ít ai thấy lấn cấn.

Bảng 10.1 Ba cách vượt trục 180°

Cách	Làm thế nào	Vì sao người xem không bị lạc
Máy di chuyển liên tục	Trong một cảnh, máy đi theo diễn viên vòng qua trục	Họ thấy toàn bộ đường đi của máy
Cảnh trung tính	Chèn một cảnh máy đặt ngay trên trục	Cảnh trên trục không có hướng trái phải
Cảnh chèn	Cắt sang một vật trong cùng không gian rồi quay lại từ phía bên kia	Họ tạm quên phương hướng cũ

Cảnh chèn còn che được một chỗ cắt bị giật hay rút ngắn một đoạn thoại dài. Vì vậy hãy luôn quay vài cảnh chèn ở mỗi bối cảnh: bàn tay, cốc nước, chiếc nón trên ghế, mặt hồ. Người dựng sẽ rất cần chúng.

10.7 Thói quen tốt trên trường quay

10.7.1 Bẫy liên tục

Tính liên tục (*continuity*) là sự nhất quán của mọi thứ trong hình và tiếng giữa các cảnh liền nhau. Quay một cảnh có thể mất hàng giờ. Trong lúc đó, cốc trà vơi dần, nắng lên cao, bóng đổ ngắn lại. Khi dựng, hai cảnh liền nhau bỗng khác hẳn. Hình 10.12 cho thấy cùng một chỗ ngồi ở hai thời điểm: lúc bảy giờ nắng còn dịu và cốc còn đầy, lúc mười một giờ cốc đã cạn và nắng gắt.



Hình 10.12 Bẫy liên tục: cảnh quay lúc 7 giờ và cảnh quay lại lúc 11 giờ, cốc cạn, nắng gắt

Những bẫy thường gặp nhất:

- đồng hồ đeo tay, đồng hồ treo tường, màn hình điện thoại hiện giờ
- nắng và bóng đổ đổi hướng, đổi độ dài
- xe cộ, người qua lại phía sau nhân vật
- âm thanh như tiếng máy bay, chuông điện thoại, tiếng nhạc từ quán bên cạnh

Có hai cách xử lý: hoặc loại bỏ, hoặc cho chúng lặp lại giống nhau ở mọi cảnh. Đồng hồ thì tháo ra. Cốc trà thì rót lại đúng mức cũ. Nắng không điều khiển được, nên hãy quay liền một mạch các cảnh sẽ đứng cạnh nhau trong phim. Chụp một tấm ảnh hiện trường sau mỗi cảnh là cách ghi nhớ rẻ nhất.

10.7.2 Bấm máy sớm, cắt máy muộn

Hãy bấm máy trước khi hô diễn vài giây, để máy chạy ổn định và mọi người yên vị. Hãy để mọi hành động kết thúc trọn vẹn rồi mới cắt máy. Nếu nhân vật bước ra khỏi khung, hãy để khung trống thêm vài giây.

Phần thừa ở đầu và cuối cảnh cho người dựng chỗ để chuyển cảnh, hòa hình hay mờ dần. Muốn hòa hình hai cảnh trong một giây thì mỗi cảnh phải dư ra chừng ấy thời gian ngoài phần hành động.

10.7.3 Bảng clapper và quy trình hô máy

Bảng clapper (*slate*) làm hai việc. Mặt bảng ghi tên phim, số cảnh, số lần quay. Tiếng đập bảng giúp khớp hình và tiếng khi ghi âm riêng: khung hình hai thanh bảng chạm nhau được đặt trùng với tiếng "cạch".

Một quy trình hô máy gọn được tóm trong Bảng 10.2.

Bảng 10.2 Quy trình hô máy

Bước	Việc làm	Để làm gì
1. Yên lặng	Mọi người vào vị trí và yên lặng	Sẵn sàng cả hình lẫn tiếng
2. Ghi âm	Bấm máy ghi âm, nếu ghi riêng	Tiếng chạy trước hình để không sót
3. Máy quay	Bấm máy quay, chờ máy chạy ổn định	Có phần thừa ở đầu cảnh
4. Bảng	Đọc số cảnh, số lần quay, đập bảng	Nhận diện cảnh và khớp hình với tiếng
5. Diễn	Hô diễn, hành động diễn ra	Ghi phần chính
6. Chờ	Hành động kết thúc, giữ máy thêm vài giây	Có phần thừa ở cuối cảnh
7. Cắt	Hô cắt, dừng máy	Kết thúc lần quay

Bảng thường đập ở đầu cảnh. Ở phim tài liệu, khi sự việc diễn ra quá bất ngờ, có thể đập bảng ở cuối cảnh, cầm bảng lật ngược để người dựng biết đó là bảng cuối. Hình 10.13 đặt hai kiểu cạnh nhau. Nếu không có bảng, hãy đọc to số cảnh ở đầu.

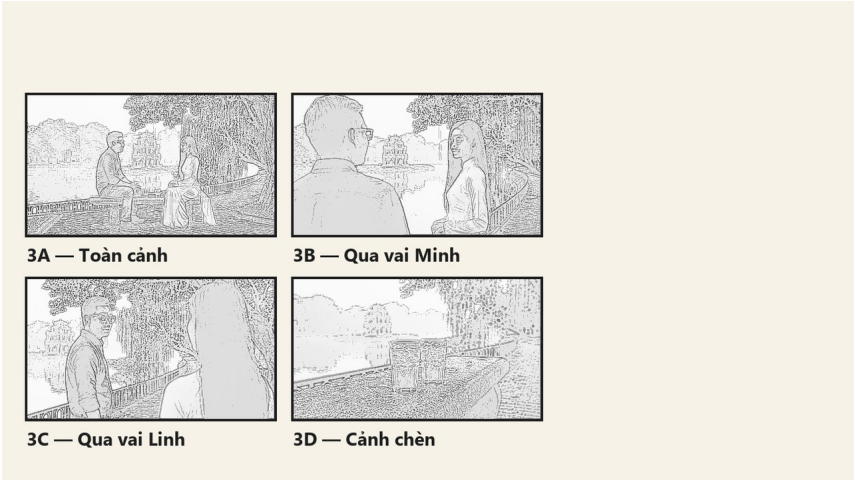


Hình 10.13 Bảng đầu cảnh cầm xuôi và bảng cuối cảnh cầm lật ngược

10.8 Tất cả bắt đầu từ tiền kỳ

10.8.1 Kịch bản phân cảnh và sơ đồ nhìn từ trên xuống

Phần lớn những lỗi kể ở trên có thể tránh được từ trước ngày quay, ở khâu tiền kỳ. **Kịch bản phân cảnh** (*storyboard*) là những bức vẽ nhỏ cho biết khung hình từng cảnh, như truyện tranh của bộ phim. Hình 10.14 là kịch bản phân cảnh cho cảnh ghế đá: ô 3A là toàn cảnh, ô 3B qua vai Minh, ô 3C qua vai Linh, thêm một ô cho cảnh chèn. Bạn không cần vẽ đẹp, vài nét phác là đủ.



Hình 10.14 Kịch bản phân cảnh của cảnh ghế đá: các ô 3A toàn cảnh, 3B qua vai Minh, 3C qua vai Linh và một ô cảnh chèn

Đi cùng nó là sơ đồ nhìn từ trên xuống, cho biết vị trí máy, diễn viên và đèn, giống các sơ đồ ở Hình 10.4, 10.10 và 10.11. Hai thứ giấy tờ này giúp mọi người trong nhóm cùng nhìn một "trang hình" trước khi tới hiện trường.

10.8.2 Danh sách cảnh quay

Danh sách cảnh quay (*shot list*) liệt kê mọi cảnh cần có để phủ một cảnh phim, đánh số theo cảnh và góc máy. Bảng 10.3 là danh sách cho cảnh ghế đá trong video.

Bảng 10.3 Danh sách cảnh quay của cảnh ghế đá

Số	Cỡ cảnh và góc máy	Nội dung
Cảnh 3 / A	Toàn cảnh	Minh và Linh ngồi ghế đá
Cảnh 3 / B	Trung cận qua vai Minh	Linh
Cảnh 3 / C	Trung cận qua vai Linh	Minh
Cảnh 3 / D	Cận cảnh chèn	Hai cốc trà đá

Trên trường quay, danh sách này là tờ để đánh dấu: quay xong cảnh nào gạch cảnh đó. Nhờ nó bạn không phải về tới nhà mới biết thiếu một góc.

10.8.3 Tỷ lệ quay

Tỷ lệ quay (*shooting ratio*) là lượng phim đã quay so với lượng phim được dùng. Quay bảy lần để dùng một lần là bảy trên một. Phim truyện có kịch bản thường có tỷ lệ thấp, vì mọi cảnh được lên kế hoạch. Phim tài liệu cao hơn, vì hành động không theo kịch bản. Phim thiên nhiên, du lịch, truyền hình thực tế có tỷ lệ rất cao.

Tỷ lệ thấp mà đủ góc máy là có lợi cho tất cả: người diễn đỡ mệt, và người dựng không phải xem hàng giờ hình thừa để tìm vài phút dùng được.

10.9 Quay tài liệu: kín đáo và tôn trọng

Khi quay tài liệu, tức quay người thật việc thật, hãy kín đáo. Trước hết là xin đủ giấy phép cần thiết cho nơi quay và hỏi ý người được quay. Trong video, Minh cầm một chiếc máy nhỏ, cúi chào xin phép một bà bán hàng rong ven hồ, rồi lùi lại quay từ xa. Kế đó là làm việc nhanh và gọn.

Kín đáo còn là chuyện nghề. Càng nhiều người chú ý đến máy quay, họ càng cư xử khác thường ngày. Thiết bị nhỏ gọn giúp bạn ít gây chú ý hơn; về điểm này, điện thoại lại là lợi thế.

Mục tiêu của người quay tài liệu là quan sát và ghi lại, không can thiệp hay dàn dựng sự việc. Và hãy tôn trọng quyền riêng tư của người không muốn xuất hiện.

10.10 Lời nhắn cho người mới quay

Cuốn sách dừng ở đây với hai lời nhắn. Cả hai đều rút từ đoạn kết của loạt video.

Lời thứ nhất: ngữ pháp của cảnh quay không phải luật cứng. Đó là những quy ước giúp mọi khán giả hiểu được một câu chuyện kể bằng hình, và bạn có thể làm khác đi. Nhưng hãy hiểu luật trước khi phá luật. Người hiểu luật biết mình bỏ đi cái gì, đổi lấy cái gì, và người xem sẽ cảm thấy điều gì ở chỗ đó. Phá luật khi chưa hiểu luật thì bạn chỉ làm người xem bối rối.

Lời thứ hai: lý do của việc quay là để dựng. Một cảnh quay đẹp mà không nối được với cảnh khác thì không ai dùng. Vì vậy mỗi lần giơ máy lên, hãy luôn nghĩ: cảnh này sẽ được dựng thế nào? Nó đứng sau cảnh nào, trước cảnh nào, cắt vào ở đâu?

Phần còn lại là cầm máy ra ngoài, quay một câu chuyện thật ngắn, đem về dựng và xem mình thiếu gì. Hẹn gặp lại bạn trên trường quay.

> **Ghi nhớ**
> Hiểu luật trước khi phá luật. Quay là để dựng. Trước mỗi lần bấm máy, hãy hỏi: cảnh này sẽ được dựng thế nào?

Tóm tắt chương

1. Mọi cảnh quay đều đến tay người dựng; chỉ những gì nối được với nhau mới lên màn hình.
2. Hành động chồng là phần hành động được lặp lại ở mỗi góc máy; nhờ nó người dựng cắt được ngay giữa động tác. Thiếu phần chồng thì động tác bị hụt, hình bị giật.
3. Ở cận cảnh chuyển động trông nhanh hơn thật, nên làm chậm hơn một chút; đừng quay chồng thừa.
4. Khi nhân vật nhìn về một phía, cảnh sau đặt vật được nhìn ở phía đó của khung để mắt người xem đi liền qua chỗ cắt.

5. Hội thoại quay từ rộng đến hẹp. Hai cảnh ngược phải đối xứng: cùng khoảng cách, tiêu cự, độ sâu trường ảnh, ánh sáng. Quay trọn một người rồi mới đổi phía.
6. Cận cảnh phóng đại hướng nhìn; hướng nhìn phải chạm vào nhân vật kia. Khi vắng bạn diễn, dùng nắm tay sát ống kính làm điểm nhìn.
7. Hội thoại ba người cần cận cảnh riêng từng người để nhân vật ở giữa không bị nhảy bên. Nhóm đông thì dàn theo chiều sâu, mặt ai cũng phải thấy.
8. Zoom dễ lộ, nên giấu trong cú lia, ngửa máy hoặc làm thật chậm. Đẩy máy vào thì tự nhiên; kéo máy ra cần lý do.
9. Có ba cách vượt trục 180°: máy di chuyển liên tục qua trục, cảnh trung tính trên trục, cảnh chèn. Luôn quay vài cảnh chèn ở mỗi bối cảnh.
10. Tránh bẫy liên tục về giờ giấc, nắng và bóng đổ, hậu cảnh, âm thanh: hoặc loại bỏ, hoặc giữ giống nhau ở mọi cảnh.
11. Bấm máy sớm, cắt máy muộn; dùng bảng clapper hoặc đọc to số cảnh; theo một quy trình hô máy cố định.
12. Chuẩn bị ở tiền kỳ bằng kịch bản phân cảnh, sơ đồ nhìn từ trên xuống và danh sách cảnh quay; cố giữ tỷ lệ quay thấp mà vẫn đủ góc máy.
13. Quay tài liệu thì xin phép, kín đáo, không dàn dựng, tôn trọng quyền riêng tư.
14. Ngữ pháp cảnh quay không phải luật cứng, nhưng hãy hiểu luật trước khi phá luật.

Bài tập thực hành

Bài 10.1 Một hành động, ba góc máy

Mục đích: tập quay hành động chồng và cắt trên động tác.

Dụng cụ: một máy quay hoặc điện thoại, chân máy nếu có, một người diễn, một đồ vật như nón, mũ, ba lô hoặc cuốn sách.

1. Chọn một hành động ngắn có điểm đầu và điểm cuối rõ ràng: đi tới ghế, tháo mũ, ngồi xuống.
2. Quay toàn cảnh trọn hành động, bấm máy sớm và cắt máy muộn.
3. Chuyển máy sang góc chéo, quay trung cảnh; người diễn lặp lại trọn hành động, cùng tay, cùng nhịp.
4. Quay cận cảnh bàn tay và đồ vật hai lần: một lần tốc độ thường, một lần chậm hơn một chút.
5. Dựng thành một đoạn 10 đến 15 giây, có ít nhất hai chỗ cắt nằm giữa động tác.

Kết quả cần có: một đoạn phim mà người xem lần đầu không nhận ra người diễn đã làm hành động ấy bốn lần. Ghi lại lần quay cận nào khớp hơn và vì sao.

Bài 10.2 Hội thoại ghế đá

Mục đích: tập phủ một cảnh hội thoại hai người với góc máy đối xứng, hướng nhìn khớp, và làm quen với giấy tờ tiền kỳ.

Dụng cụ: máy quay hoặc điện thoại, chân máy, hai người diễn, giấy bút.

1. Viết bốn đến sáu câu thoại ngắn cho hai người.
2. Vẽ kịch bản phân cảnh bốn ô và một sơ đồ nhìn từ trên xuống có trục hành động và các vị trí máy.
3. Lập danh sách cảnh quay theo mẫu Bảng 10.3: toàn cảnh, hai cảnh qua vai, một cảnh chèn.
4. Quay theo quy trình hô máy ở Bảng 10.2. Không có bảng clapper thì đọc to số cảnh và vỗ tay một cái.
5. Ở hai cảnh qua vai, ghi lại tiêu cự, số bước chân từ máy tới người và độ cao máy, rồi giữ cho hai bên bằng nhau.
6. Quay ít nhất ba cảnh chèn tại bối cảnh.
7. Dựng thành đoạn hội thoại hoàn chỉnh, rồi tính tỷ lệ quay bằng tổng thời lượng đã quay chia cho thời lượng bản dựng.

Kết quả cần có: bản dựng, tờ danh sách cảnh quay đã đánh dấu, con số tỷ lệ quay và ba điều bạn sẽ làm khác đi ở lần sau.

Bài 10.3 Sang bên kia trục

Mục đích: thử ba cách vượt trục 180° và so sánh với một cú cắt thẳng qua trục.

Dụng cụ: như Bài 10.2.

1. Dùng lại bối cảnh hội thoại hai người. Quay một cảnh qua vai ở phía bên này trục và một cảnh qua vai ở phía bên kia.
2. Quay một cảnh máy đi liên tục vòng qua trục, một cảnh trung tính đặt máy ngay trên trục, và một cảnh chèn.
3. Dựng bốn phiên bản: cắt thẳng qua trục, và ba phiên bản dùng lần lượt ba cách trên.
4. Cho một người chưa biết gì xem cả bốn và hỏi họ phiên bản nào khó theo dõi nhất.

Kết quả cần có: bốn đoạn dựng ngắn và vài dòng nhận xét về cách nào hợp nhất với bối cảnh của bạn.

Câu hỏi tự kiểm tra

1. Hành động chồng là gì? Vì sao khi chỉ có một máy quay thì nó càng cần thiết?
2. Điều gì xảy ra trên màn hình khi cảnh trung bắt đầu sau lúc động tác đã kết thúc?
3. Vì sao động tác trong cận cảnh nên làm chậm hơn một chút? Nên quay mấy phiên bản?

4. Vì sao toàn cảnh và trung cảnh cần nhiều phần chồng hơn cận cảnh? Quay chồng quá nhiều thì có hại gì?
5. Nhân vật ở bên trái khung, nhìn sang phải. Cảnh sau nên đặt vật được nhìn ở đâu trong khung, và vì sao?
6. Vì sao hội thoại thường được quay từ rộng đến hẹp?
7. Hai cảnh qua vai đối xứng cần giống nhau ở những yếu tố nào?
8. Vì sao nên quay trọn các cảnh của một người rồi mới chuyển máy và đèn sang người kia?
9. Trước khi quay cận cảnh, cần kiểm tra trước ba điều gì?
10. Khi bạn diễn không có mặt, làm thế nào để hướng nhìn của diễn viên vẫn khớp với cảnh rộng?
11. Trong hội thoại ba người, vì sao nhân vật ở giữa dễ bị "nhảy" và cách khắc phục là gì?
12. Nêu hai cách làm cho cú zoom khó bị nhận ra. Kéo máy ra thường cần lý do gì?
13. Trình bày ba cách vượt trục 180° an toàn.
14. Kể bốn loại bẫy liên tục thường gặp và hai hướng xử lý chung.
15. Bảng clapper làm những việc gì? Khi nào dùng bảng cuối và cầm bảng thế nào?
16. Phần thừa ở đầu và cuối cảnh giúp gì cho người dựng?
17. Tỷ lệ quay là gì? Loại phim nào thường có tỷ lệ thấp, loại nào rất cao?
18. Khi quay tài liệu, vì sao thiết bị nhỏ gọn lại là lợi thế?
19. "Hiểu luật trước khi phá luật" nghĩa là gì đối với người quay?

Thuật ngữ trong chương

Bảng 10.4 Thuật ngữ của chương 10

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn gọn
Hành động chồng	Overlapping action	Phần hành động được diễn và quay lặp lại ở mỗi góc máy
Cảnh và cảnh ngược	Shot – reverse shot	Cặp cảnh đối xứng cắt qua lại khi quay hội thoại
Cảnh qua vai	Over-the-shoulder (OTS)	Cảnh quay một người qua vai người đối diện
Hướng nhìn	Eye-line	Hướng mắt của nhân vật trong khung hình
Cảnh chèn	Cutaway	Cảnh quay một vật, chi tiết trong cùng không gian, ngoài hành động chính
Cảnh trung tính	Neutral shot	Cảnh máy đặt ngay trên trục, không có hướng trái phải
Tính liên tục	Continuity	Sự nhất quán về hình và tiếng giữa các cảnh liền nhau
Bẫy liên tục	Continuity traps	Những thứ thay đổi theo thời gian làm hai cảnh không khớp
Bảng clapper	Slate	Bảng ghi tên phim, số cảnh, số lần quay; đập để khớp hình và tiếng
Bảng đầu cảnh	Head slate	Bảng đập ở đầu lần quay
Bảng cuối cảnh	Tail slate	Bảng đập ở cuối lần quay, cầm lật ngược
Kịch bản phân cảnh	Storyboard	Chuỗi tranh vẽ khung hình từng cảnh
Danh sách cảnh quay	Shot list	Bảng liệt kê các cảnh cần quay, đánh số theo cảnh và góc máy
Tỷ lệ quay	Shooting ratio	Lượng phim đã quay so với lượng phim được dùng
Tiền kỳ	Pre-production	Giai đoạn chuẩn bị trước ngày quay
Kéo máy ra	Truck out	Máy lùi ra xa chủ thể (nhãn dùng trong video)